

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, hal itu tentu memberikan dampak yang besar bagi dunia pendidikan, seperti cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kini siswa cenderung tertarik dengan hal yang baru dan *modern*, salah satunya adalah *game*. Sudah tidak bisa dipungkiri bahwa anak zaman sekarang menyukai *game* berbasis teknologi baik itu dimainkan dari *handphone*, *computer* dan alat elektronik lainnya. Dalam kasus ini, membuat media edukasi berbasis *game* merupakan salah satu pilihan yang diharapkan bisa meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Saat ini masih banyak sekolah yang menerapkan metode pengajaran lama, seperti metode belajar melalui buku atau metode lainnya yang kurang menarik. Hal tersebut juga masih diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Atas, khususnya saat pembelajaran Seni Budaya tentang unsur-unsur seni rupa. Beberapa siswa terkadang kesulitan dalam mengingat dan memahami pembelajaran tentang unsur-unsur seni rupa, hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Selain itu, materi yang disampaikan tidak dapat ditangkap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi pembelajaran yang sedang diajarkan ataupun materi selanjutnya yang nanti akan diajarkan.

Dengan media pembelajaran *game* edukasi, harapannya siswa akan lebih tertarik dan mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam visual yang menarik. Dalam *game* edukasi ini, siswa akan bermain dengan mengikuti langkah-langkah yang ada.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep bermain sambil belajar sehingga penting bagi penulis untuk membuat

Skripsi dengan judul “*Game* Edukasi Tentang Unsur-Unsur Seni Rupa Bagi Siswa SMA Kelas X”.

1.2 RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep *game* edukasi tentang unsur-unsur seni rupa bagi siswa SMA kelas X?
2. Bagaimana proses pembuatan *game* edukasi tentang unsur-unsur seni rupa bagi siswa SMA kelas X?
3. Bagaimana bentuk atau visualisasi konsep dari *game* edukasi tentang unsur-unsur seni rupa bagi siswa SMA kelas X?

1.3 TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep *game* edukasi tentang unsur-unsur seni rupa bagi siswa SMA kelas X.
2. Mengetahui proses pembuatan *game* edukasi tentang unsur-unsur seni rupa bagi siswa SMA kelas X.
3. Mengetahui bentuk atau visualisasi konsep dari *game* edukasi tentang unsur-unsur seni rupa bagi siswa SMA kelas X.

1.4 MANFAAT PENCIPTAAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaatnya dapat dilihat dari beberapa aspek berikut, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penciptaan diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan siswa serta mempermudah kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi unsur-unsur seni rupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi penulis adalah mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* edukasi ini sebagai media pembelajaran bagi siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi, dan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berkarya, dalam hal ini yaitu membuat *game* edukasi serta sebagai wadah untuk mengetahui lebih dalam tentang materi unsur-unsur seni rupa.
2. Manfaat bagi guru adalah dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi, serta *game* edukasi ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.
3. Manfaat bagi siswa adalah mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran menggunakan media *game* edukasi yang diharapkan juga dapat mempermudah proses belajar siswa.

1.5 METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode eksperimen dalam kondisi yang terkendali.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur, dilakukan demi memperoleh relevansi antara rangkaian penelaahan dengan teori.
2. Observasi, penulis mengamati bahan, alat, gaya, media dan teknik yang digunakan dalam berkarya melalui pengamatan langsung dan tak langsung baik itu mengamati karya yang dipamerkan di galeri maupun media *online*.
3. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan proses penciptaan dan masalah yang diteliti, misal: foto-foto tempat observasi, objek, foto-foto proses penciptaan, dan dokumentasi lainnya.

1.5.2 Prosedur Penciptaan

Karya yang diciptakan adalah *game* edukasi yang dibuat menggunakan proses digital. Adapun prosedur penciptaan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan.
2. Mengerjakan proses pra produksi menyiapkan dan membuat ide, *flow chart* dan *story board*.
3. Mengerjakan proses produksi: Desain *asset*, *Lay out* (Tata letak), *Programming* dan *Testing game*.
4. Mengerjakan proses pasca produksi: *Exporting*.

1.6 SISTEMATIKA PENCIPTAAN

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penciptaan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, Pada bab ini menjelaskan tentang kajian teoristik dan kajian empiris mengenai media pembelajaran, *game* edukasi, *CAI (Computer Assisted Instruction)*, *Construct 2*, unsur-unsur seni rupa dan konsep penciptaan.

BAB III METODE PENCIPTAAN, Bab ini menjelaskan proses visualisasi *game* edukasi dari mulai persiapan sampai proses penciptaan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN, Bab ini mendeskripsikan analisis proses penciptaan serta analisis konseptual dan visual.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, Kesimpulan dan saran, merupakan bab penutup dan kesimpulan akhir dari penciptaan yang telah dilakukan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat.